A PC GURU MULTIMÉDIÁS KÍSÉRLETI KÜLÖNSZÁMA

CD GURU

PC-S JÁTÉK DEMOK, SHAREWARE SZOFTVEREK, KÉPEK, ZENÉK, EGYEBEK

990 FT

- CyberWar
- Nova Storm
- Dragon Lore
- Creature Shock
- Rise of the Robots
- Cyclemania
- Woodruff
- Death Gate
- Under a Killing Moon

EZ ITT A CD HELYE

95/1

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik a PC GURU különszámaként.
Ára 990 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft., Automex Kft., Novotrade 2C, Szűcs Softvare, valamint a Pixel Graphics üzleteiben.

A kiadvány hírlapterjesztésre nem kerül.

Az újság a GURU kiadó IBM PC alapú DTP rendszerén készült.

ISSN 1217 - 6389

A szerkesztőség címe:
1149 Budapest,
Buzogány u. 4.

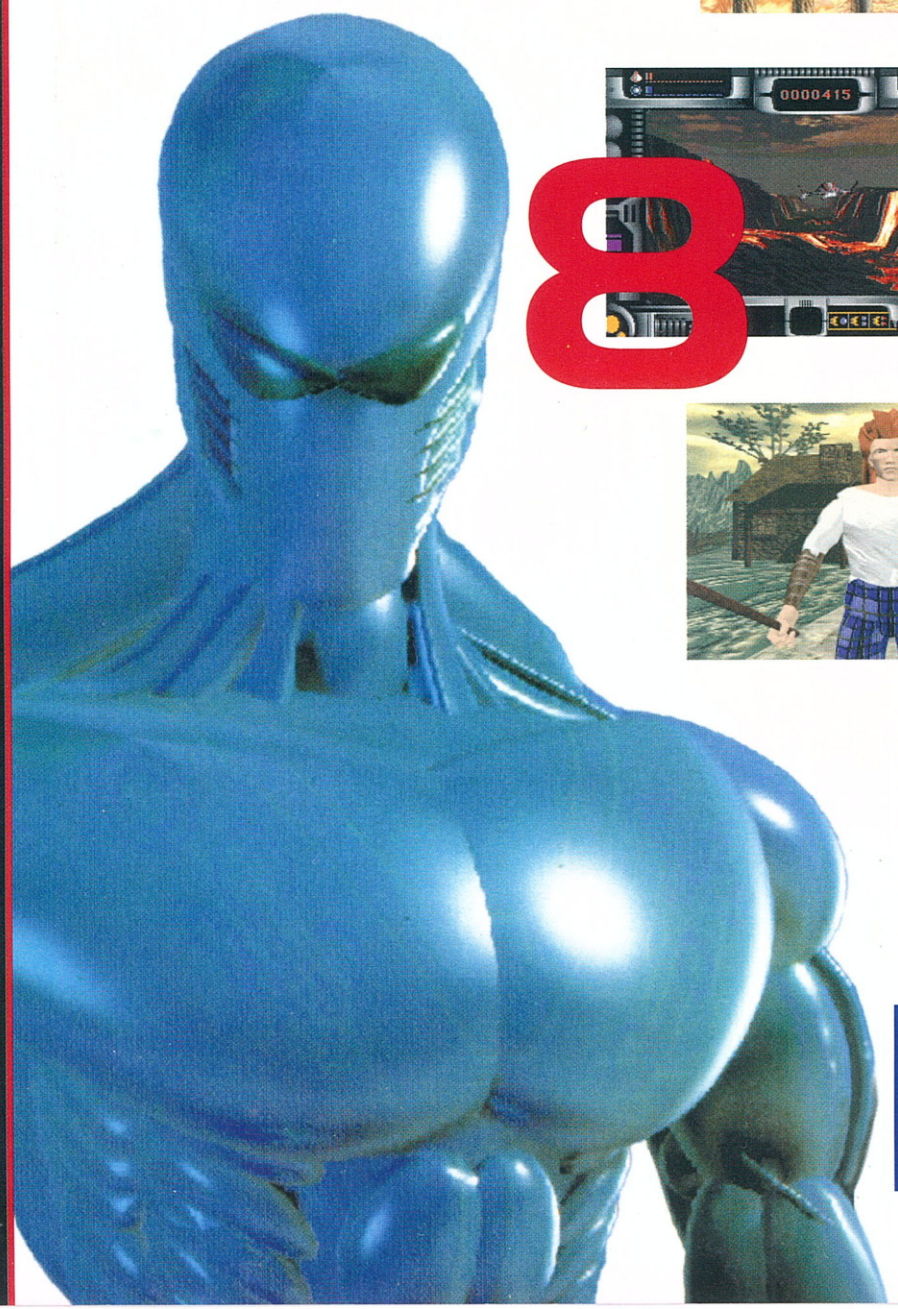
Nyomdai munkálatok:
Guttemberg Nyomda
Budapest

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Tartalom

16

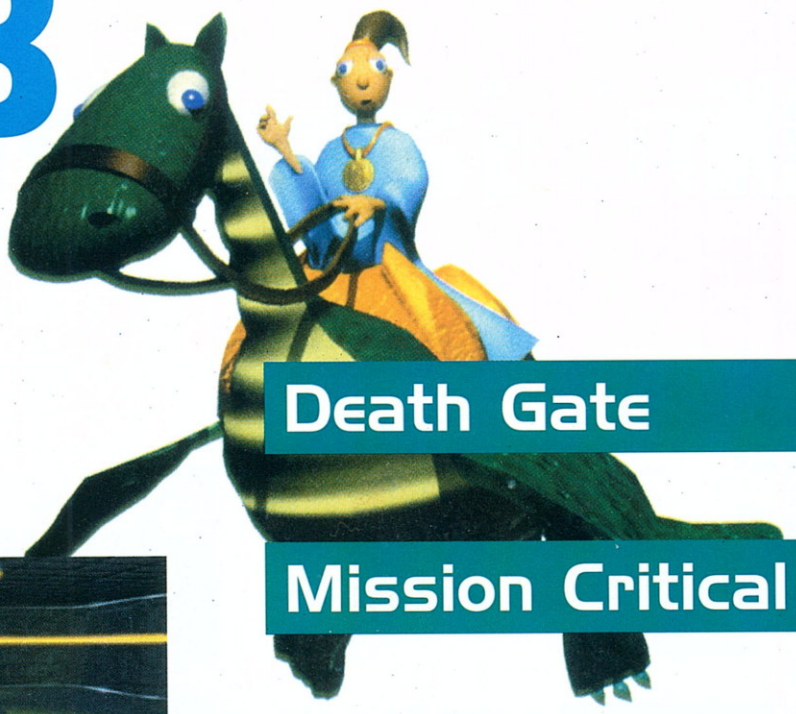
12



8

5

13



Death Gate 4

Mission Critical 5

Dragon Lore 6

Nova Storm 8

Cyberwar 10

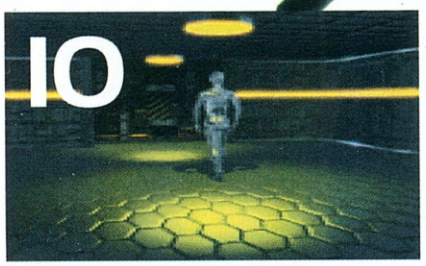
Hell 12

Rise of the Robots 13

Magic Carpet 14

Under a Killing Moon 16

Little Big Adventure 18



Death Gate

INFO	
Formátum:	PC CD-ROM
Kiadó:	ACCOLADE
Megjelenés:	December
Méret:	1 CD

A Legend cég is kezdi megelégelni a software-kalózkodás folytán kieső pénzecskéket és ahelyett, hogy jobbnál jobb védelmeken törné a fejét, elkezdi a játékait CD-ROM-on fejlesztgetni.

Legújabb alkotásuk, a Death Gate a már régről ismert kalandjáték szerkesztőjükkel készült. Ilyen volt a Champions of Xanth, és a Superhero League of Hoboken is, mely utóbbi már bizonyos elemekben eltért az előbbitől.

Most is apróbb változtatásokat eszközöltek. Ilyen „apróbb változtatás" az SVGA grafika is, ami azért már valamivel kellemesebbé teszi az ismeretlen világokban történő barangolást.

Mondjuk ez már el is várható egy CD-s játéktól. Ha már CD, akkor az sem megy ám olyan könnyedén, hogy az eddigi jól bevált gyakorlat szerint indítás után hopsz, máris a játék kellős közepébe ugorjunk, itt már egy elég igényes intro-t is végig lehet nézni, és természetesen meghallgatni a kerettörténetet. Ez alkalommal a boszorkányság és mágia, a fantasy világába kerülünk.

Hosszú-hosszú évekkel ezelőtt, a háború évszázadai után a Sartan faj szétzúzta a Világpecsétet és különféle mágikus területekre osztotta a világot, mindegyiket a másiktól egy Halálkapuval elkülönítve.

Az elszigeteltségben a mágia megromlott, sok tudás elveszett és az emberséggel felejtődött. A legyőzött Patrynok csapdába estek a Labirintus rémálomszerű börtönében, csak a gyűlölet éltette őket és a bosszúvágy.

Aztán egyszer a hatalmas Lord Xar megszökött. Küldetése: a Világpecsét darabjainak megtalálása és újraegyesítése, hogy gyűlölt ellenfeleiket végleg legyőzhessék, és hogy társai megmenekülhessenek az élő pokolból.

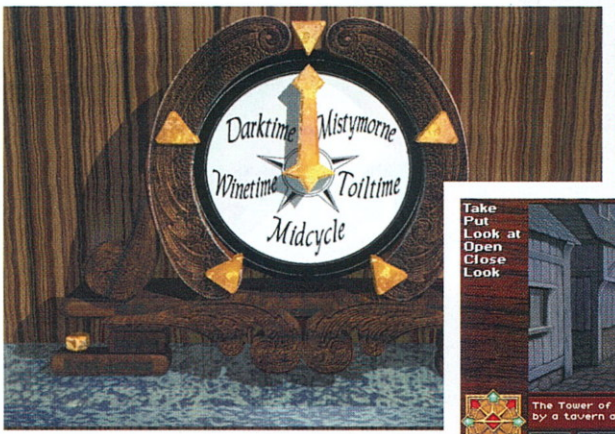
Nos, első ránézésre nem tűnik túl egyedinek a történet, azonban van egy dolog, ami 100%-osan garantálja, hogy mégsem egy tucatjátékról lesz szó.

A történet ugyanis egy azonos című könyvsorozat alapján készült, melyek megalkotói nem mások, mint Margaret Weis és Tracy Hickman, a hazánkban is kapható Dragon Lance sorozat írói.

A Mocsy gyerek egyébként olvasta a könyveket (A Death Gate-re gondolok),és állítása szerint az egyik legpozitívabb szereplő egy bérgyilkos. Mondhatom, ez a kijelentése azonnal meggyőzött, hogy nem lehet túl rossz a sztori.

Némi érdekességként nem árt még megjegyezni, hogy az eredeti játék dobozához a kiadók mellékelni fognak egy sehol máshol nem kapható történetet is a nagysikerű írópáros tollából. Hm, ha másért nem, már ezért megéri majd megvenni a gamét. De valószínűleg a játékban sem kell majd csalódnunk.

A cég előző két programja rövid, de kellemes kikapcsolódást ígért a játékosoknak. Viszonylag könnyen és gyorsan végig lehetett rajtuk rohanni, elég nehéz volt huzamosabb ideig elakadni, de közben egyetlen percig sem érezte az

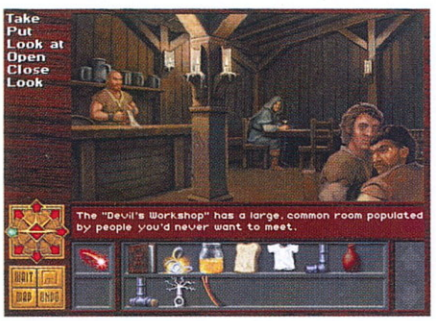


ember, hogy unalmas, vagy monoton lenne a játékmenet.

Mint az már megszokható és elvárható, a CD verzió ez alkalommal is végig „beszélni" fog. Kb. 30 színész hangja fogja biztosítani a hangulatot a díjnyertes fantasy illusztrátorok által készített grafikákhoz.

Well, azt hiszem még egy stuff, amit érdemes beszerezni.

Created By LM Rainbird

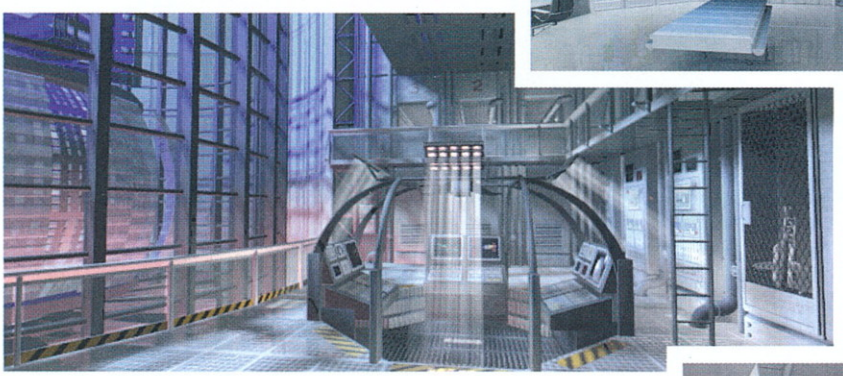


Mission Critical

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**ACCOLADE**
Megjelenés:	**December**
Méret:	**1 CD**

Mi jut egy átlagos számítógépesnek eszébe először arról, ha azt mondom:Mission Critical?

Amennyiben csak egyszerűen így elé állok és szemébe mondom ezt a két szót, valószínűleg igencsak nagy szemeket fog mereszteni, és valami orvosról kezd majd el motyogni, egyébként viszont egy kissé a sok tapasztalattól fásult, némileg értetlen, ám érdeklődő tekintettel fogok találkozni. Nem is csoda, mivel az MC a Legend cég rövidesen kiadásra kerülő kalandjátéka lesz.



A történet az űrben játszódik a távoli jövőben. A ma oly divatos, sok izgalmat sejtető, bűntől és mocsoktól hemzsegő cybervilág helyett az ötletgyártók elég bátran a kevésbé agresszív és brutális „labor Sci-fi" környezetet választották.

Nem emelném ezt ki különösebben, ha a megvalósítás nem lenne annyira más, mint ami a mai világban körbevesz minket. A bázis falai gyönyörűen fénylő szürkésfehér anyagból vannak, sehol egy porszem, sehol egy oda nem illő, vagy fölösleges tárgy, még csak egy kávéscsésze sincs a monitor mellett az asztalon felejtve. Nem tudom, nekem ezek a képek valahogy mindig is egy kicsit idegenek voltak. Sosem tudtam elképzelni, hogy valahol valaha ilyen tisztaság és rend lesz. (Igaz nálam ennek épp az ellenkezője található, úgyhogy lehet, hogy csupán elfogult vagyok egy kissé.) Talán, ha egy kicsit kevesebb lenne az éles, világos szín, és több a nyugodt, sötét, nem lenne ilyen idegen környezet számomra sem.

Persze ez csak az első benyomásom, ami a csupán pár percnyi demo alapján alakult ki bennem, attól még a játék lehet nagyon jó. Például mai szemmel nézve az Enterprise űrhajó is egy elég elrugaszkodott világban játszódott, mégis sok ezer ember ücsörgött a TV előtt a maga idejében, de még ma is sokan nézik az ismétléseket, és kevesen vannak azok, akik még csak nem is hallottak róla. Hm, elég sokat számít a történet, és az hogy hogyan adják elő.

Ez alkalommal a XXII. századba csöppenünk az amerikaiak által kirobbantott interplanetáris háború kellős közepébe. A U.S.S. Lexington nevű nehézcirkáló fedélzetén teljesítünk szolgálatot. Küldetésünk célja egy, a Földtől 68 fényévnyire lévő bolygón lévő idegen lényekre utaló nyomok felderítése, ami talán megváltoztathatná a szembenálló felek esélyeit.

A mélyűr csatáiból kell eljutnunk a titokzatos Persephone bolygóra, majd végül a háború pusztította Földre.

Találkoznunk kell egy különös lénnyel, melynek meglehet az ereje ahhoz, hogy megállítsa a 15 éve tartó háborúskodást és megváltoztassa az emberiség kapcsolatát az univerzum egészével. Ez sem hangzik valami hej, de egyedinek, de hát általában nem szokott túl érdekes lenni egy hosszabb történetből a lényeg kiemelése.

Itt is csak azt tudom mondani, amit a grafikánál: ki tudja, talán mégiscsak több ez, mint aminek első ránézésre tűnik.

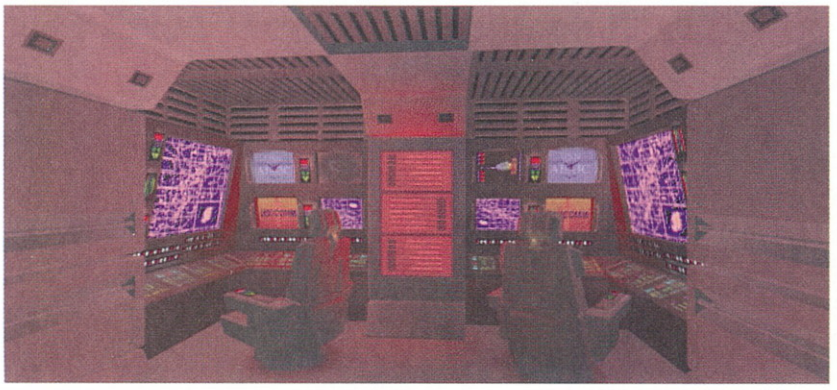
Ezekből a benyomásokból is kitűnik, milyen veszélyes dolog olyan demo-t készíteni egy játékról, hogy abban a játékos nem tud legalább szűk keretek közt valamit csinálni. Így aztán most nem tudhatom, hogy mit is gondoljak róla, míg egyébként legalább valami halvány elképzelésem lenne a dologról.

Egy szimulátor esetében talán még elfogadnám, ha látnám hogyan repked föl-le egy repülő, és csak bámulhatnám a képeket, de attól tartok, ez itt most elég kevés.

Talán ha valami olyan különleges összeállítás lenne, mint mondjuk az Under The Killing Moon intro-ja, vagy hogy egy már megjelent játékot említsek, a Sindycate bevezető képsorai, azt mondanám, hogy na, erre kíváncsi vagyok, de ezek a képek és animációk túl sterilek voltak ahhoz, hogy bármi konkrét kiderüljön belőlük.

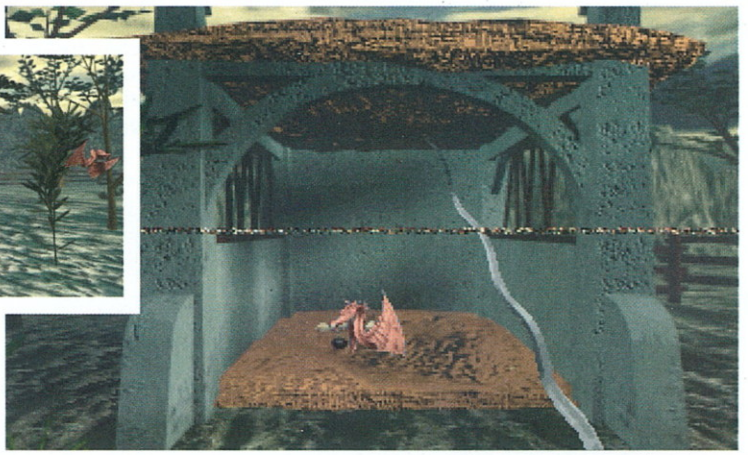
Azért... Én még így is kíváncsi vagyok, hogy mi sül ki a dologból.

Created By WK Rainbird



Dragon Lore

Több éve kezdték el fejleszteni, azóta már egy névváltoztatáson is átment. Eredetileg Sárkány mesék (Dragon Tales) lett volna a címe, de lehet, hogy a Disney stúdió nyomására (nem akarták a népszerű Kacsa mesék sikerét átengedni másoknak), megváltoztatták a nevet. Így lett Dragon Lore, vagyis Sárkánytan.

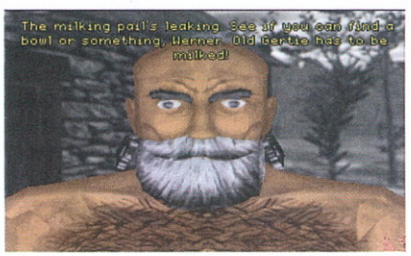


Ez is valamikor az ősz folyamán fog megérkezni, mármint a végleges verzió. Addig is nézzük meg a CD-n levő demo-t. Már maga a demo mérete is elgondolkoztató. Több mint 150 MB.

Ebbe igazán belefért volna egy kis zene és hanghatás. Valami oknál fogva a zenét teljesen elfelejtették. (lehet, hogy csak én voltam ügyetlen, de nem találtam semmiféle opciót erre vonatkozólag). Zene nélkül meg csapnivaló a játék hangulata. Remélem a végső verzióban már egy ízig-vérig szerepjátékhoz illő dallam fog felcsendülni a hangkártyámból.

A grafikai kidolgozás azonban tökéletes. Barátnőm szerint ez a grafika illik legjobban Tolkien Középföldje világához. Ő legalábbis mindig így képzelte el a hangulatát.

Sajnos a demo-verzióban nincs semmiféle előtörténet, ez nagyon hiányzik a kezdésnél. Valószínűleg a gyári kézikönyv már tartalmazni fog egy kellemes történetet erről az eldugott kis faluról és a punkfrizurás fiatalemberről (csak arra lennék kíváncsi ki csinálja neki ezt a remek hajkölteményt).



A szép grafikának azonban nagy ára van. Nagyon leszűkült a lehetséges mozgási terület.

Csak előre meghatározott területen tudunk mozogni. Sajnos a CD sebessége nagyon fogja befolyásolni a folyamatosságot.

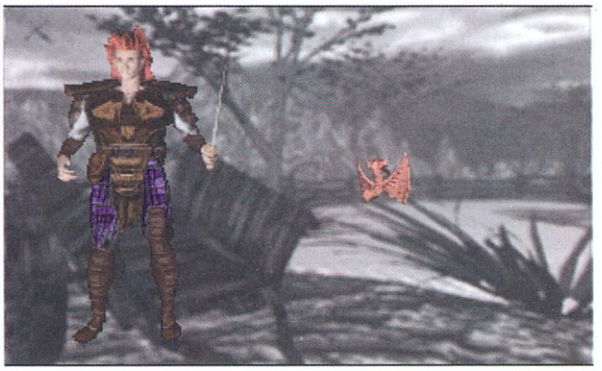
Nem lehet azt mondani, hogy ez fogja megverni a Doom-ot gyorsaságban. Itt egy körbefordulás bizony elég sok időt elvesz. Szimpla sebességű CD egységek nem is jöhetnek már szóba. Még az én duplámon is bizony elég siralmas az eredmény.

Az átvezető animációk azonban gyönyörűek, látszik, hogy nem elsősorban a processzor sebességén fog múlni a dolog (kicsit korai lenne még a négyszeres sebességű CD-ROM vásárlása).

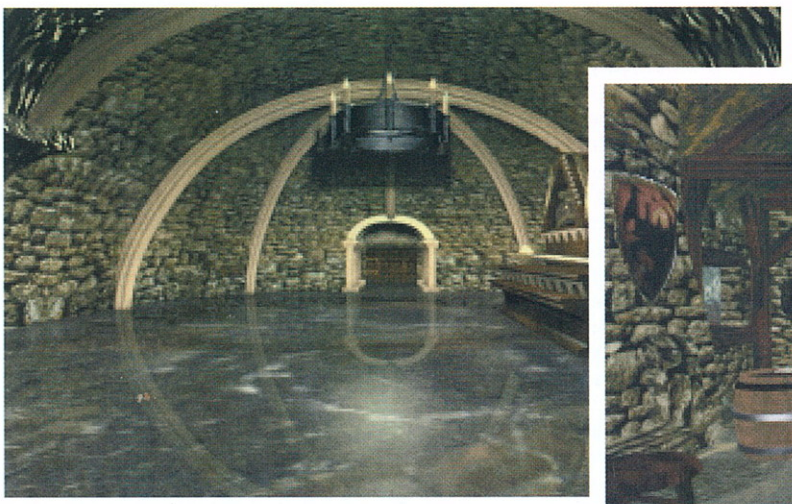
Az irányítás teljes egészében az egérre korlátozódik. A kis sárkány ikonnal tudunk mozogni és fordulni.

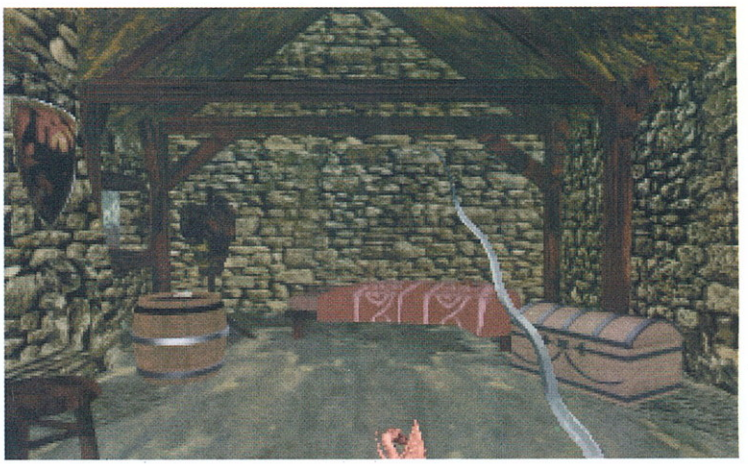
A harc leginkább az Ultima Underworld-höz hasonlít. Jobb klikkre szúr, vág és hasít, attól függetlenül, hogy a képernyő mely részén helyezkedik el a pointer. Lehetőség van a pusztakezes harcra is. Ilyenkor jelöljük ki a jobb kezét a hősnek (csak az fog látszani).

Apropó kijelölés. Ezt a Műveletet a karakterlapon tudjuk elvégezni. Ide úgy tudunk bejutni, hogy a képernyő bal felső sarkában egy jobb klikket csinálunk. A megjelenő figura kezébe tudjuk rakni a fegyvereket, s gondolom a későbbiek



INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**MINDSCAPE**
Megjelenés:	**'95 tavasz**
Méret:	**1 CD**





során tudjuk majd öltöztetni, mint egy Barbie babát.

A felesleges tárgyakat egyszerűen rakjuk le a lapon a karakter mellé. Így már cipelhetünk mindent amit csak találunk.

Először is vegyük fel a kardot a taligából. (Vajon miért éppen ott van ?) A ház mellett álldogáló apóka megbíz az első küldetéssel.

Szerezzünk neki akár az életünk árán is egy edényt, amivel megfejheti az öreg Riskát. Nem éppen így képzeltem el egy jövendőbeli hős legelső kalandját.

A kapun kilépve két irányba indulhatunk el. Bármelyiket választva előbb-utóbb szembekerülünk az első szörnnyel. A pontos fajt sajna nem tudtam meghatározni, de valahol félúton lehet az ír szetter és a rozsomák között.

Nem lehet egykönnyen leszedni. Három, négy sikeres találat után visszavonul a sebeit nyalogatni. Nem tudunk utána menni, mivel ilyenkor az ikonunk nem akar utat jelezni a szörny felé. Egyetlen megoldás van, mégpedig az, ha a rendes játékképernyőn hozzávágjuk a kardot. Ilyenkor feldühödik és nekünk támad. A támadásai olykor be is jönnek, de sehol sem láttam életerőt jelző pontokat. Nem is sikerült elhaláloznom egyszer sem (ezt nem mondhatom el az Ecstatica-ról, ott állandóan agyonvernek az elején).

Találtam még egy szomorú szemű tehenet is, de vele sem tudtam mit kezdeni. Gondolom már nagyon várja a fejést és ezért ilyen rossz a kedve.

A demo-k tesztelésénél mindig fenn áll az a veszély, hogy semmi érdemlegeset nem lehet bennük csinálni. Komolyan megpróbáltam előrehaladást kicsikarni a játékból, de nem sikerült.

Egy öreg lábszárcsonton kívül semmilyen tárgyat nem tudtam felszedni. Persze azt sem tudtam megetetni a kutyával. A kis sárkány-ikon heves bólogatással jelzi, ha valamilyen érdemleges tárgy került a közelébe.

A kész verziót nagyobb lelkesedéssel fogom majd tesztelni. Itt tudom, hogy csak egy bizonyos ideig tudok elmenni és úgy is félbeszakad a menet (azt pedig nagyon nem szeretem).

Marad a szokásos értékelés. Nagyon remélem, hogy a kész verzió nem fog ekkora csalódást okozni. Amikor először láttam a demo-t, teljesen odáig voltam a grafikától.

Második alkalommal már a zene hiánya zavart leginkább. Most, harmadszor már a játszhatóság rovására mehető hibákra is nagyon odafigyeltem. Mint tudjuk azonban csak a végeredmény számít. Bízom a sikerben, rég játszottam már igazán kellemes fantasy játékot.

Mocsy

Nova Storm

Ki ne emlékezne még a Psygnosis cég háromnegyed évvel ezelőtt megjelent első CD ROM-os játékára, a „Microcosm"-ra, mely azidőtájt nagyon sokáig minden országban a CD-s toplisták első harmadában tanyázott. Akkoriban persze még közel sem voltak ennyire elterjedve Magyarországon a CD-ROM olvasók mint manapság, de hallomásból, vagy esetleg a Guru hasábjairól biztosan mindenki számára ismerősen cseng ez a név. Nem tudom pontosan, hogy a „Rebel Assault", vagy a „Microcosm" jelent meg előbb, de ez utóbbi (na meg persze a „Rebel" is) mindenképpen egyike volt azon első programoknak, melyek a CD adta lehetőségeket teljesen kihasználták.

A másságuk a hagyományos lemezes programokhoz viszonyítva abban nyilvánult meg, hogy ezek a játékok az előre kiszámolt és letárolt hátteret folyamatosan töltötték a CD-ről, és habár a játékosok mozgási szabadsága meglehetősen korlátozott volt, a háttér grafikája mindenkit kárpótolt. Még mindig magam előtt látom azt a pillanatot, amikor először megpillantottuk a „Rebel Assault"-ot, pontosabban a csillagrombolót. Mocsy kergette a Tie vadászokat, én pedig csak arra tudtam figyelni, hogy a földnél ne essen lejjebb az állam. A „Rebel" még ma is a műfaj nagy klasszikusa (és az is marad), akkoriban azonban meg voltam róla győződve, hogy ezt nem is lehet felülmúlni...

Nos erre a kis bevezetőre azért volt szükség, mivel véleményem szerint a „Novastorm" trónfosztásra készül! A „Microcosm" alkotóinak második munkája egy nagyságrenddel jobbra sikerült az elsőnél, de ez nem is meglepő, hiszen azóta sokat fejlődött a technika. A program egyébként egy teljesen hagyományos lövöldözős játék, űrhajókkal, különféle fegyverekkel na meg persze rengeteg ellenséggel, azaz lőnivalóval.

Ami különlegessé teszi az egészet, az egyrészt a háttér, másrészt a sebesség, harmadrészt a zene. Pontosabban szólva e három összhatása, mely olyan fantasztikus hangulatot teremt, amit nehéz bármihoz is hasonlítani.

A történet persze most is olyan, mint amilyennek egy lövöldözős játék esetében lennie kell. Az abszolút gonosz ezúttal egy öntudatra ébredt óriáscomputer, melyet egyébként SCARAB X-nek (Star Corp Armoured Response Assault Battalions) hívnak. A „Cybertech Corp" alkotta, elsősorban a hús-vér katonák helyettesítésére, és persze eredetileg közel sem volt annyira óriási. Később aztán jócskán feltuningolták, hogy magasabb szintű katonai feladatokat is el tudjon látni, ami persze nem volt túl okos lépés. Tulajdonképpen nem is egy gépről volt szó, hanem egy rakás kisebb egység összességéből.

A probléma alapvetően abból alakult ki, hogy természetesen nem volt olyan ember a Földön, aki egy gép utasításainak engedelmeskedett volna, így előbb-utóbb minden feladatot ráhagytak, mondván hogy ő úgy is gyorsabb és hatékonyabb. Kb. 30 évvel a gép üzembehelyezése után SCARAB megtette azóta már hírhedtté vált bejelentését, miszerint „...mint egy intelligens életformának, nekem is vannak bizonyos elidegeníthetetlen jogaim!".

Természetesen, azonnal aktiválták a biztonsági rutinokat a központi egység elpusztítására, ekkor azonban már késő volt. SCARAB titokban már felkészült egy ilyen lépésre, ezért több bolygón is speciális védelmi rendszert alakított ki, a központját pedig áthelyezte a szintén

titokban épített Excelsior elnevezésű űrcirkálóra. Következő célként az emberiség totális megsemmisítését tűzte ki, így a kérdés nagyon egyszerű. Vagy az emberek, vagy ő! A Földnek nem is nagyon lenne esélye a robotarmada ellen, szerencsére azonban egy utolsó lehetőségként elkészültek a Scavanger típusú vadászgép prototípusai, melyek megfelelő kézben a megváltást jelenthetik az emberiségnek.

SCARAB védelmi vonalairól nem lehet túl sokat tudni, legfeljebb a bolygókról, ahol elhelyezte őket.

Callinhor – A vulkán bolygó

A hőmérséklet a Callinhoron az ember számára elviselhetetlen lenne megfelelő felszerelés nélkül. A felszínt fortyogó kráterek és lávafolyamok borítják, bámulatos, de ugyanakkor életveszélyes világot alkotva. A feltételezések szerint néhány szilikon alapú életforma létezik a forró gázok és megolvadt kövek között, de erre jelen pillanatban nincs semmilyen bizonyíték. A hegyek, völgyek és

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**PSYGNOSIS**
	Megjelenés:	**December**
	Méret:	**1 CD**

dombságok megfelelő fedezéket nyújthatnak a célpontok megközelítéséhez.

Kallum Koll – A sivatagi bolygó

Kiszáradt, élettelen pusztaság borítja Kallum Koll felszínének legnagyobb részét, s habár a hőmérsékleti viszonyok lehetővé tennék a bolygó benépesedését, mindössze a sarkkörök közelében fedezhető fel viszonylag kisebb létszámú populációk létezése. A kanyonok és szakadékok tökéletes fedezéket nyújtanak, a SCARAB által telepített óriási energiahálózat pedig a navigációt fogja megkönnyíteni. Hatalmas teremtmények nyomai fedezhetők fel a sivatagok homokjában, habár a rendelkezésre álló információk szerint ezek a lények nem természetes eredetűek...

Quiggin – A jégbolygó

Ez a bolygó Callinhor totális ellentettjének tekinthető, iszonyatosan alacsony hőmérsékletével. A rengeteg jégkristály és egyéb fagy által létrejött természeti képződmények egykoron a naprendszer egyik fő látványosságai voltak, manapság azonban már SCARAB egyik legerősebb védelmi rendszereként működik. A jégbarlangok előnyös fedezéket nyújthatnak minden hívatlan látogatónak. A legutolsó értesülések szerint a bolygó felszínén sűrűn elhelyezkedő napenergia-telepeket SCARAB X valamilyen módon átkonfigurálta védelmi feladatokra...

EXCELSIOR Űrcirkáló

Keveset tudni az Excelsior keletkezéséről, az viszont biztos, hogy félelmetes méretei mellett iszonyúan erős védelmi rendszerrel is felszerelték. A SCARAB központjaként funkcionáló hajó Quiggin körül kering orbitális pályán, egy aszteroidamező kellős közepén.

Az első védelmi vonal áttörése után egy rajnyi igen erősen felfegyverzett SDI műholddal kell megküzdeni, majd az Excelsior közvetlen közelében a feladat megtalálni az egyetlen lehetséges nyílást a hajó belsejébe. A cirkáló, és egyben SCARAB X belső felépítéséről nincs több információ...

A fegyverekről

A dupla és tripla lövés nem szorul különösebb magyarázatra, de a „spread shot"-hoz már lenne néhány hozzáfűznivalóm. Kétségkívül hatékonyan irthatunk vele jóval nagyobb sugárban, de a főellenségeknél, ahol koncentrált tűzerőre lenne szükségünk, könnyen csődöt mondhatunk vele.

Sajnos visszafelé nem építkezhetünk a hajónkon, így célszerű ezt a lépcsőfokot mindig kihagyni! Az „Orbiter" egy hajó körül keringő bigyó (innen a neve is), mely kis hatósugarú és tűzerejű sugarakat lő ki a veszélyes közelségbe került ellenséges objektumokra.

Tulajdonképpen egy mozgó pajzsként is felfoghatjuk a szerepét, mivel támadóereje nagyon kicsi, hiszen alapvetően védelmi funkciókat lát el. A „Wingman" ugyanennek a bigyónak a komolyabb változata, vagyis ez már messzebbre lő, és a sugarai is erősebbek.

Az igazán komoly fegyver számomra mindenképpen a „Drone" volt. Követi a hajó mozgását, és igen hatékonyan irt mindent ami mozog. Használatával könnyebben elkerülhetjük az ütközéseket a hátulról, sunyi módon érkező versenyzőkkel, mivel egyaránt lő előre és hátra.

Egyszerre maximum három lehet a hajóra szerelve, de ez nem is baj, mivel már ennyitől is alig lehet látni, hogy mi is van tulajdonképpen előttünk. A „Homing Missile" tiszta munkát végez mindennel amit csak befogott, de egy picit lassú, így nem biztos, hogy a legjobb a választható megoldások közül. A „Shield" csak néhány ütközést és találatot képes tompítani, így célszerűbb inkább egy jó fegyverre fordítani creditjeinket. Például a „Smart Bomb" egy jó választás lehet, mely a legeffektívebb fegyver minden főellenséggel szemben. Nem sikerült rájönnöm, hogy milyen apropóból, de a program néha felkínálja azt is, hogy izmosíthatunk egyet fegyverünkön („Power up").

Erre azért mindig érdemes néhány creditet áldozni. Apropó credit. Ha sikerült lelőnünk egy rajnyi űrhajót, az utolsó áldozat helyén megjelenik egy színes – bronz, ezüst, arany – korong (ezt hívom én creditnek), amit ha csak tehetjük szedjünk össze, mivel ezzel tudunk újabb felszerelési tárgyakat összeszedni.

Az irányításra nem érdemes külön kitérni, hiszen a főmenüből bármikor beállíthatjuk magunknak a legszimpatikusabb gombkombinációt, de persze joystickkel az igazi a játék. A lényeg tehát röviden összefoglalva: menni, izmosodni és persze mindenek előtt lőni! Véleményem szerint a program grafikailag ver minden eddigi hasonló stílusú elődöt – beleértve a „Rebel Assaul"-ot is –, zeneileg is igen magasra helyezték a mércét és a sebességre sem lehet semmi panaszunk.

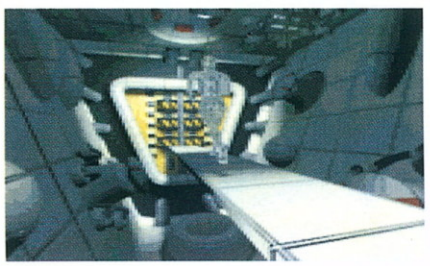
Ha teljesen objektíven közelíteném meg a dolgot, gond nélkül azt mondhatnám: A „Novastorm" jobb mint a „Rebel Assault".

Sajnos azonban nem tudom objektíven látni a dolgot, mivel nagyon elfogult vagyok az utóbbi programmal szemben. Ezért inkább azt írom, hogy a „Rebel Assault"-ot csak a „Rebel Assault 2" tudja megverni...

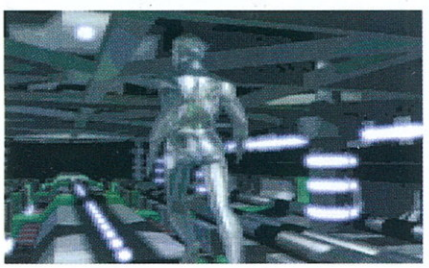
Del

Cyberwar

Ez valami más. Ez egy másik dimenzió. Ez egy másik létsík. Itt mások a törvények. Itt minden másképp működik. Itt minden más, mint a valós életben. EZ JOBB MINT A VALÓSÁG!!!? VAGY EZ MAGA A VALÓSÁG???



Az az érzésem, hogy az SCI-nél sokan nem tették zsebre azt, amit a Lawnmover Man-ért kaptak. A 32 színű grafika már nem megfelelő színmélység ahhoz, hogy egy termék piacképes lehessen. Nagy szégyenkezésük közepette elhatározták, hogy megpróbálnak valami eladhatót produkálni (legalábbis szerintem ez történt).



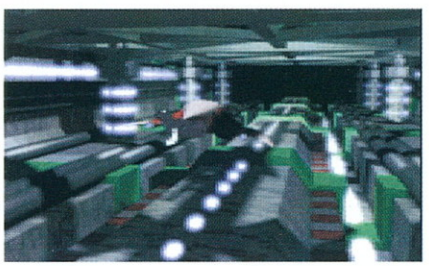
A hosszú várakozás részünkről – mint felhasználók – már kezdett hatalmas méreteket ölteni. Mi a fene van már?

Lehet hogy nem is képesek többre az SCI programozói. Hiszen egy szuper(?) történetet dolgozhatnak fel, és szuper játékot lehetne alkotni. Na félre az agarakkal!

Végre itt van az, amire oly régóta vártunk. Nemsokára mi is ticsungolhatunk az új szupercsodával, a CYBERWAR-ral. (A program pontos megnevezése az SCI saját bevallása alapján: CYBERWAR – LAWNMOVER MAN v.1.5) És ráadásul nem csak PC, hanem Macintosh, AMIGA CD 32(!!!) és SONY PSX(!!!!!!!) verzió is készül ebből a nem mindennapi játékból.

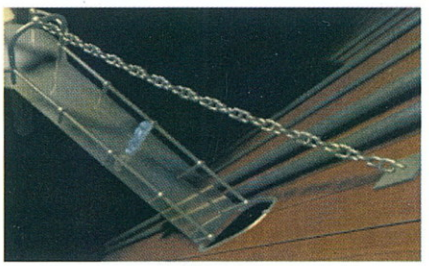
Már előre kíváncsi vagyok a konzolos átiratokra. Már csak azért is, mert volt már példa arra, hogy egy program AMIGA CD 32-es átirata egy kissé szebb és jobb volt, mint a PC-s verzió (pl. Microcosm), és ha belegondolok abba, hogy mit tud egy PSX, akkor beleborzongok, hogy miként is fog kinézni és „szólni" az átirat.

Most ugyan csak egy PC-s demó áll rendelkezésünkre (és természetesen a



tiétekre is), de mire ezeket a sorokat olvassátok, addigra már biztosan megkapjuk a tesztpéldányt az SCI-től (vagy valaki mástól).

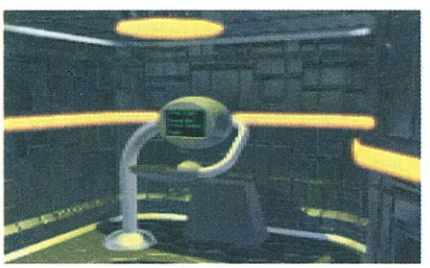
Most lássuk, mire is számíthatunk. Természetesen 256 színű VGA grafika (sajnos még csak 320x200-ban), 4 MByte RAM memóriaigény (még jó, hogy ennyi elég neki), ha minden igaz, akkor egy 486 SX 25-ön már játszható sebesség, joystick+gamepad támogatás, és persze



jó néhány hangkártyán is meg tud majd szólalni a program.

Természetesen CD-ROM meghajtó is kell hozzá. A hatalmas méretű kód – illetve adat – csak 3 db CD-n fért el, de akinek ez kevés, az a játék megvásárlásakor kap egy negyedik CD-t is, ami egy Limited Edition CD (tehát külön nem lesz kapható, csak a játékkal együtt).

Ezen a lemezen csak zene lesz található – Steve Hillage szerző tolmácsolásában – (biztosan szuper lesz), amit természetesen az otthoni CD lejátszónkon lehet majd meghallgatni, illetve ha éppen nem játszunk a játékkal, akkor egy megfelelő programmal a PC-n is lejátszható (persze azért mégiscsak



jobban szól egy Sony vagy egy Technics torony).

Hát ennyit a hardverigényekről, most lássuk, miről is szól a program.

Természetesen ismételten Dr. Angelo bácsi bőrébe kell bújnunk, és a gonosz Jobe-ot likvidálnunk.

Az a pofátlan már csak Cyber God-nak nevezteti magát, hát itt az idő, hogy egy kicsit helyretegyük.

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**SCI**
Megjelenés:	**December**
Méret:	**4 CD**

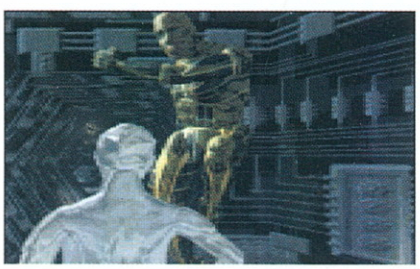
Mint ugyebár mindenki tudja, Jobe egy rendkívül együgyű, mondhatni infantilis személyiségű valaki volt egészen addig, míg Dr. Angelo nem segített neki. Hát ez a segítség egy kicsit jobbra sikerült, mint azt a doki gondolta volna.

Persze Jobe meg is halhatott volna a különleges, az idegrendszerre ható szérumoktól, de Dr. Angelo csak kísérleti nyúlnak használta fűnyírót tologató barátunkat. A kísérlet sikerrel járt, és Jobe napról napra intelligensebb lett. Pillanatok

alatt tanult meg például egy öt cm vastag könyvet betűről betűre.

Dr. Angelo már kezdett félni, hogy valami tragédia történik, ezért megpróbálta Jobe-tól megvonni a szérumot. De ekkor már késő volt. Jobe emberi testéből kilépve behatolt a kísérleti labor hatalmas számítógépébe. Gyakorlatilag mint ember megszűnt létezni, de a tudata tovább élt a számítógépben.

A doki megpróbálta megfékezni Jobe-t abban, hogy belépjen a számítógéphez kapcsolt óriási hálózatba, de Jobe gyorsabb volt. (Ezek után te is várhatod azt, hogy a telefonvonalra kötött



modemen keresztül valaki belép a számítógépedbe és ott töketlenkedik egy sort.) Pillanatok alatt behatolt egy olyan hatalmas rendszerbe, ahol Ő lehetett az egyedüli uralkodó.

Kialakított magának egy virtuális világot, olyat, amilyet mindig is szeretett volna. Itt Ő, csakis Ő az úr, és minden úgy történik, ahogy Ő akarja. Ebbe a furcsa világba kell követnünk Jobe-ot – természetesen csak a tudatunkkal –, és megpróbálni kiűzni onnan.

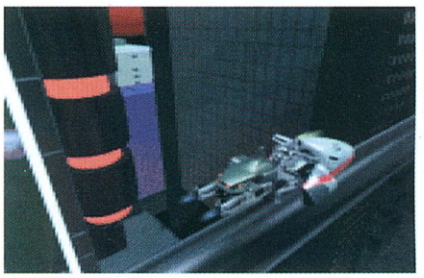
Feladatunk behatolni a VSI Cyberkomplexum-ba, átverekedni magunkat a védelmi rendszerek

tömkelegén, és megtalálni, majd megsemmisíteni a titokzatos OMEGA chip-et.

Ez a chip irányítja Jobe városát, Virtual City-t, azt a várost, amit Ő maga épített a saját képzeletével.

Míg célunkat elérjük, számos akadályt kell leküzdenünk. A szokásos repkedős és lövöldözős részek mellett megtalálhatóak a logikai részek is. Az ígéret szerint a feladat teljesítése korántsem lesz olyan egyszerű, mint az előző részben.

Természetesen itt nem csak egy helyes út létezik, hanem több szálon is végigjátszható a játék. Lehet hogy van egy rövidebb, de nehezebb út, míg a másik hosszabb és ugyanolyan nehéz, mint a rövidebb.



Az egyes részek között itt is megtaláljuk majd a digitalizált filmrészleteket, amelyek természetesen a játék alapjául szolgáló filmből valók.

Hát akkor várjuk a végleges verziót, addig is míg megérkezik, nézegessétek sokat a CD-mellékleten található demó-t.

Ja, boldog karácsonyt és új évet kívánok minden CD GURU olvasónak. A mihamarabbi viszontlátásra (mármint remélem, lesz még CD GURU).

SAKMAN

Hívja a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636)

Hell

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**GAMETEK**
Megjelenés:	**'95 tavasz**
Méret:	**1 CD**

Az utóbbi néhány évben egyre nagyobb tért hódít magának a Sci-Fi világában a cyberpunk irányzat.

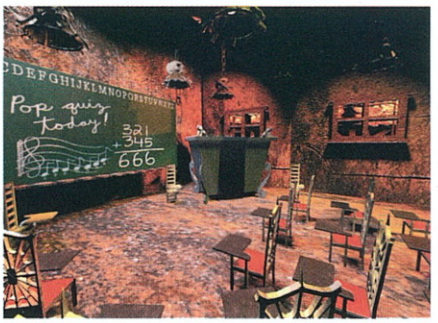
Először a Neuromancer című ősrégi játékban találkoztam vele, aztán lassacskán néhány könyv is megjelent, ma pedig már szinte a csapból is az folyik.

Nem is csoda, hiszen a sok hozzám hasonló ronda rosszindulatú egyén imádja az olyan környezeteket, mint egy szennyfolyamban úszó szupertechnológiájú világ, ahol az utcákat bérgyilkosok, ninják, és konzolcowboyok népesítik be, és a szerencsétlen átlagos halandó sosem tudhatja, mikor csöppen bele egy bandaháború kellős közepébe.

Ebben a világban a génsebészet, és a biomechanika sem számít különösen nagy dolognak, egyre-másra jelennek meg a jobbnál jobb tulajdonságokkal rendelkező végtagok, különféle védettséget, vagy akár függőséget okozó implantok, de mutáns szörnyetegek előállítása sem okoz problémát.

A kor legjellemzőbb vonása azonban a cybernet, egy számítógéphálózat, ahol egy virtuálisan megteremtett világ található. Ezekben hasonlóan mozoghatnak az emberek, mint a valós környezetükben. Egy implant segítségével becsatlakozhatnak a cyberdeckükbe, aztán megkezdhetik ügyködésüket az egyes számítógépek hozzáférhető – és a kalózok a titkos, védett – rekeszeiben.

Ezeknek a lehetőségeknek a tárháza kiapadhatatlan ötletforrást jelent az írók és programozók számára, mint például jelen esetben is, a Hell-nél.



2095-ben Washingtonban játszódik a történet, ahol két ember – egy férfi és a nője – küzd az életbenmaradásért. A pusztulással átitatott jövőbeli utcákról egy még szörnyűségesebb helyre kerülnek, Hádész lángoló birodalmába, a pokolba.

Ha úgy gondolták eddig nehéz volt a túlélés, hát mostantól egyenesen lehetetlennek fog tűnni. Szörnyetegekkel, démonokkal kerülnek szembe, Pszi-erővel rendelkező mutánsokkal küzdenek meg, hogy aztán még szörnyűségesebb lényekkel kerüljenek szembe.

Vajon meddig lehet ezt elviselni?

Vajon van-e egyáltán valami halvány kis esély a győzelemre?

A győzelemre?

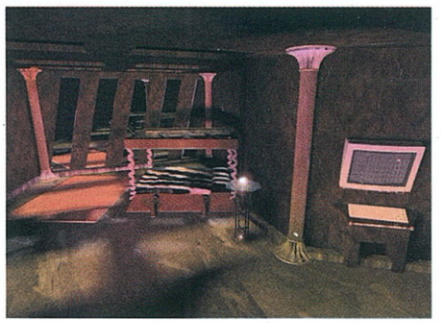
Talán elég, ha csak a vereséget kerülik el. De egyszer akkor is sor kerül a végső összecsapásra.

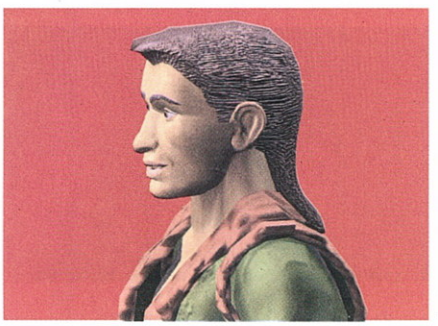
A játék hangulata nagyszerű, bár ebben a kategóriában szerintem nem túl nehéz jót alkotni. A hangok élethűségéről 50 színész gondoskodik, a grafika meg...

Nos, ezt látni kell.

Kíváncsi vagyok, a kezelhetőség lesz-e olyan jó, mint a kinézet.

Created By WI Rainbird





PC CD

CLUB KoBaK

Játék-, felhasználói és shareware CD-k nagy választékával várjuk Tisztelt Vásárlóinkat!

Klubtagoknak 10% kedvezmény!

1024 Budapest, Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

Rise of the Robots

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**MIRAGE**
Megjelenés:	**December**
Méret:	**1 CD**

Azok, akik nyomon követik a verekedős játékok történetét, tudják, hogy most ezek a típusok a reneszánszukat élik.

A Street Fighter és a Mortal Kombat sorozatok versengéséből ezidáig még nem került ki senki győztesen, de azért meg merem kockáztatni azt a kijelentést, hogy a Mortal Kombat 2-vel végérvényesen eldől a verseny.

Más cégeknek is feltűnt az az érdeklődés, ami mostanában a verekedős játékokat övezi.

A piac törvényei szerint, ha valamire kereslet van, akkor előbb utóbb megnő a kínálat.

Itt sem történt ez másképpen. Csak a leglátványosabb és legjobban játszható példányok fogynak el az üzletek polcairól. A Mirage cég már nagyon szeretett volna egy jókora szeletet megkaparintani a piacból. Úgy tűnik a legújabb alkotásukkal sikerülni is fog.

A Rise of the Robots teljesen SVGA felbontásban jeleníti meg a küzdő feleket. Nincs többé pixel, nincsenek elmosódott digitalizált emberkék. A grafikai kidolgozásra tehát ennél az anyagnál sem lehet egy rossz szót szólni. Látszik, hogy nagy súlyt fektettek a grafikusok a külalakra.

A program másik nagy érdekessége a mesterséges intelligencia. A készítők szerint minden robot tanul a hibáiból, és képes alkalmazkodni a harci stílusunkhoz. Nem lehet tehát megcsinálni azt, amit a Mortal Kombat-ban, hogy a távolból leszedjük az ellenfeleket a speciális mozgásokkal.

Itt a legjobb módszer az, ha stílust váltunk a csata közben. Így könnyedén meg tudjuk zavarni az ellenfeleket.

Ebben a demo-ban csak kétjátékos üzemmód van. Nincsenek benne a szuper speciális mozgások, amivel minden küzdőfél rendelkezik. Ezekre még várni kell a végső verzió megjelenéséig.

Két droid közül választhatunk.

Az egyik a játék hőse, a Cyborg. Egy játékos módban vele kell megküzdeni az ellenséges robotokkal és végül a Supervisor-al.

Most egy közepes erősségű ellenféllel mérhetjük össze a tudásunkat. (illetve verhetjük el a szomszédból a barátunkat) Ő a katonai droid (Military Droid).

A grafika teljesen renderelt, de érzésem szerint a mozdulatok egy kicsit darabosak. Látni kellene az eredetit, úgy tudnék igazán véleményt mondani a játékról.

Nem igazán gondoltak a kis gépek tulajdonosaira a készítők. Az ajánlott konfiguráció szerintük egy 486-os és egy gyors SVGA kártya. A 4 MB RAM elengedhetetlen, de jobb a nyolc.

A hang az már szinte teljesen természetes.

Az összes nagy cég hangkártyája szerepel a program repertoárjában. Igen kellemes techno zörejek hallatszanak a harcok közben.

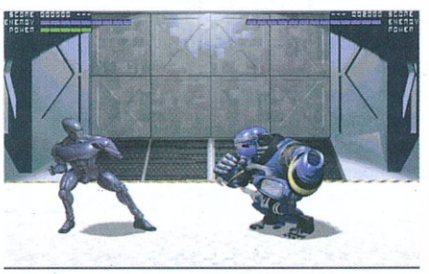
Minden harc előtt animált átvezető képsorok jelennek meg: Ezek a részek mutatják be a Cyborg útját egyik csata helyszínétől a másikig.

Az biztos, hogy a játék megjelenésével új fejezet nyílik a verekedős játékok történetében.

Egyre inkább az SVGA grafika fog előtérbe kerülni. Sokan a Műfaj koronázatlan királyának tekintik a ROR-t.

Szerintem meg kell várni az MK második részét, s akkor majd eldönthetjük melyik a jobb.

Mocsy



Magic Carpet

Kevés olyan számítógépes van, aki ne került volna valamilyen kapcsolatba a játékokkal.

Van, aki csak időnként tölt be egy tetrist, vagy pasziánszozik levezetésképpen.

Azok, akik ezt az újságot megvették nem tartoznak közéjük. A komolyabb felhasználók (programozók) szeretnek lekicsinylően beszélni a számítógépes játékokról. Szerintük ez csak időpocsékolás, nem jó semmire.

Valószínűleg még mindig a nyolcvanas évek elején megszokott mentalitású, lövöldözős őrületekre gondolnak (lila pacni kergeti a kék pacnit). Fogalmuk sincs arról az óriási változásról, ami időközben végbement.

Játékok nélkül nem biztos, hogy ilyen hamar beszélhetnénk elérhető árú Pentiumokról. Az utóbbi évek leglátványosabb fejlődése a játékiparban mutatkozott meg. Szinte minden évben volt valamilyen forradalmian új játék, ami már nem futott a régi gépeken megfelelő sebességgel. A legjobb példa erre szerintem az Origin csapata a Különféle Commander-ekkel. Egy Strike Commander botrányosan lassan futott egy 386-os gépen. Mindenki fel volt akkor háborodva, 486 játékra ? Ma már senki sem kételkedik abban, hogy helyes volt kifejleszteni ezeket az új generációs programokat. (Bár a jelenlegi Pentium árak még egy kicsit magasak, de biztos vagyok benne, hogy jövő ilyenkor már nagyon sok magyar gépben is ott fog dorombolni egy 586-os.

A CD-mellékletben is találhattok egy olyan játékot, amiről hasonló információk láttak napvilágot.

Nem fog futni csak DX2-66-on, de ott is nagyon darabos lesz. Külön Pentium változatot csinálnak, a kisebb gépekre csak egy erősen lebutított verzió fog megjelenni. Ilyen, ehhez hasonló rémhírek terjedtek el. Nagyon elkeseredtem, amikor az alig féléves gépemre csak lebutított verziót akartak csinálni. Álljon már meg a

menet! Azért a fejlődésnek is vannak határai.

Az ember nem vehet minden félévben új alaplapot. Egyszóval egy kis előítélettel installáltam fel a Magic Carpet demo verzióját. Az első kellemes meglepetés ekkor ért. Az egész nem foglalt el több helyet mint másfél mega.

Néhány gif képre számítottam, de ami ezután következett, az minden képzeletemet felülmúlta. Azt hiszem elég ha annyit mondok, hogy a Commanche grafikailag szegényes a Magic Carpet-hez képest (és akkor még nem is szóltam a Strike Commander lassúságáról). A Bullfrog, most valami igazán nagyot alkotott. Árgus szemekkel figyeltem a darabosság jeleit, de nem találtam.

Nagyon szépen siklott a szőnyeg akár a sivatagban, akár a kanyonok között. Nem lassult le akkor sem, mikor ellenséges varázslók kastélyai között repkedtem halált megvető bátorsággal (no meg az újraélesztő SPACE segítségével).

Lélegzetelállítóan gyönyörű tájak suhannak el alattunk, a távolban felhők úsznak az égen, a tűzlabdámtól fáklyaként égnek a pálmafák.

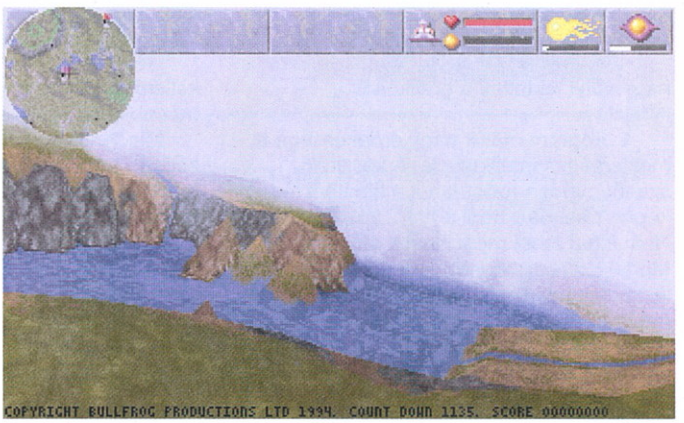
Kíváncsi vagyok a Pentium verzióra ezek után? Az irányítást is rendkívül kellemesen oldották meg. Az egérrel tudjuk csűrni a gépet (bocs a szőnyeget), illetve változtatjuk a magasságot. Az irányító billentyűkkel meg gyorsítunk és jobbra, balra mozgunk.

Nagyon sok játék azon bukik el, hogy nem figyelnek oda a legfontosabb tényezőre, a játékra. Itt, azt hiszem nem kell ettől félnünk.

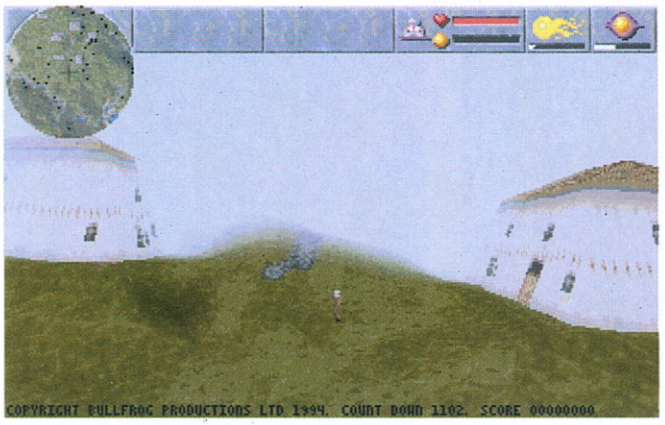
Egy keleti mágus szerepét játsszuk el, aki megpróbál minél nagyobb varázserőre

szert tenni. Nincs ezzel az óhajával egyedül, hét másik varázsló is pályázik a főmágusi állásra. Az F1 billentyű megadja az irányításhoz szüksége összes információt. Válasszuk ki alapfegyvernek a tűzlabdát és kezdjük el támadni az ellenfeleket.

Minden mágikus lény megsemmisülésekor a benne felhalmozott mágia mana formájában kicsapódik. Ezzel



INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**EA**
	Megjelenés:	**December**
	Méret:	**1 CD**



tudjuk növelni a hatalmunkat. Csináljunk magunknak egy tornyot – benne van a varázslatok között – és a jobb gombbal kezdjük el átszinezni a semleges manát. A mi színünk a kék, tehát célszerű nem lelőni a kék ballont.

Ez gyűjti össze a már átszinezett manát és tárolja. Az ellenfelek persze meg akarják akadályozni a fejlődésünket és kemény támadásokat hajtanak végre ellenünk.

Bátran üssünk vissza, sőt ha módunkban áll, semmisítsük meg az ő léggömbjét is.

A mana mennyiségétől függően növekszik a várunk erőssége is. Egyik alkalommal szép nyugodtan repkedtem az egyik erődítmény közepén, mikor egy

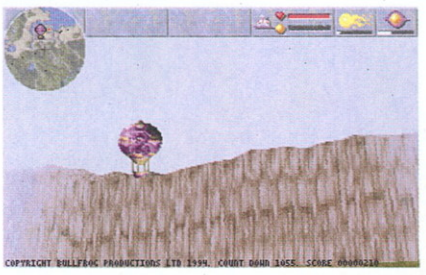
csapat íjász, másodpercek alatt leszedett az égboltról. Gondolom ők voltak a vár védői és nem nézték jó szemmmel a tevékenységemet a körzetükben.

Több mint 50 világban 12 féle ellenfél ellen mérhetjük össze a tudásunkat. Mind rendelkezik valamilyen mágikus tudással vagy képes olyan fizikai támadásra, amivel komoly nehézséget tud okozni az ifjú varázslónak. Ráadásul mindezeket a fegyvereket megfelelő intelligenciával használják. Kezdetben csak egyetlen tornyunk van, de ha azt vesszuk észre, hogy a manát nem szállítja tovább a léghajónk, akkor ideje egy kis fejlesztésnek. Használjuk ismét a várépítés varázslatot. Másodszor már néhány melléktorony is a magasba emelkedik.

A harmadik varázslatra pedig egy egész erődítmény emelkedik a parancsunkra várfalakkal és íjászokkal. Jöhetnek az ellenfelek, én már felkészültem.

Mint az eddigiekből kiderült, ez tulajdonképpen egy arcade játék kaland elemekkel tarkítva.

Van olyan időszak, amikor az ember belefárad a gondolkodást és koncentrációt igénylő játékok tesztelésébe. Ilyenkor kell elővenni egy mágikus szőnyeget, felpattanni rá, és irány a mesés kelet. A siker garantált. A Bullfrog ismét bebizonyította, hogy van helye a nagy cégek között. Ezzel a produkcióval ki fog törni a neki fenntartott helyről a számítógépes játékok piacán. Remélem ez nem azt fogja jelenteni, hogy a többi cég is stílust vált. Érdekes lenne az,



mikor az ID a DOOM folytatása helyett repülőszimulátorokat kezdene el gyártani.

Nem is nagyon szaporítom tovább a szót. Mindenféleképpen érdemes megnézni a demo-t és elgondolkozni az eredeti beszerzésén.

Nem szükséges megvenni egy Pentium álomgépet, a normál futtatáshoz. Egy DX50-es gépen 8 mega RAM-al remekül futott. Szinte az összes ismert hangkártyát támogatja és nem is akárhogyan.

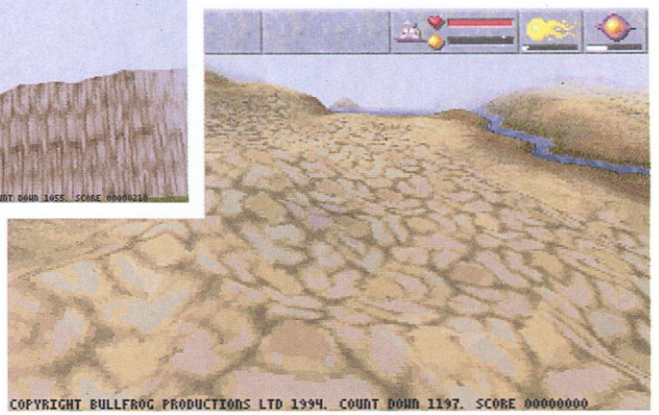
A hangulatos keleti zene mellé remekül illeszkedik a tengerbe csapódó tűzlabdák csobbanása.

A funkcióbillentyűkkel lehet szabályozni a grafikai részletességet is. A teljes játék rendelkezni fog egy olyan lehetőséggel, melynek segítségével, egyszerre nyolc játékos lehet a levegőben egy hálózat segítségével.

A tökéletesebb 3D hatás kedvéért még a három dimenziós szemüveget is támogatja a játék.

Mit mondjak, nekem elég meggyőző volt a látvány. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már nagy valószínűséggel a teljes játékot is teszteltük. November 18-a a végső határidő a megjelenésre, de Karácsonyra már biztosan kapható lesz itthon is.

Mocsy



Under a Killing

A nevem Tex Murphy. Az ismerőseim csak Murphy-nek szólítanak – halvány utalásként egy hasonló nevű illető bizonyos törvényére, csak némi változtatással: „Ha valami elromolhat, azt Murphy el is szúrja".

Különben nem úgy van ám ez a dolog, mintha egy pancser lennék, sőt olyan ügyeket is megoldottam már, melyekkel még az Ezredes sem tudott mit kezdeni, mielőtt... Khm, szóval mielőtt elvesztette volna a PE engedélyét.

Ja, ha még nem mondtam volna, magánnyomozó vagyok.

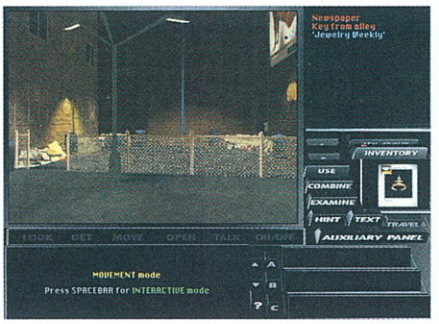
Tudod, öregem, mostanában kicsit vacakul megy az üzlet. Mondjuk úgy nagyjából kettő és fél évtizede. Az sem segített különösebben, hogy a múltkori kis cicababa megkeresése után egy kis... „pótlékot" kértem tőle, mielőtt visszakísérném a vőlegényéhez.

Hiába, rossz vicc volt, az a rihe meg nem igazán tudta értékelni. Hogy ebből mekkora balhé lett! A franc se gondolta volna, hogy annak a kis mitugrász fickónak ilyen összeköttetései vannak.

Pah! Minek fogad az ilyen magándetektívet! Mindegy. Szóval az a nagy helyzet, hogy most éppen elég nagy zűrben vagyok, megbízás is csak a haveromtól van – természetesen elég kevés dohányért. TÚL kevés dohányért. Valami mackós kirámolta a placcát.

Istenem, mit meg nem adnék egy jó kis pénzes ügyfélért! Mondjuk egy könnyűvérű milliomos nőért...

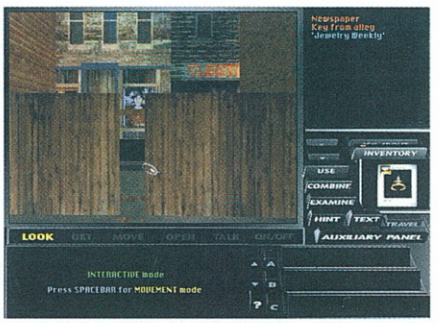
No igen. A nők. Hát, tudod haver, manapság azok se nagyon donganak itten körül engem. Azok is inkább az olyan pasasokhoz rohangálnak, akiknek tele van

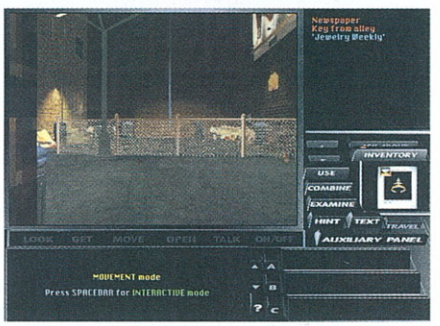


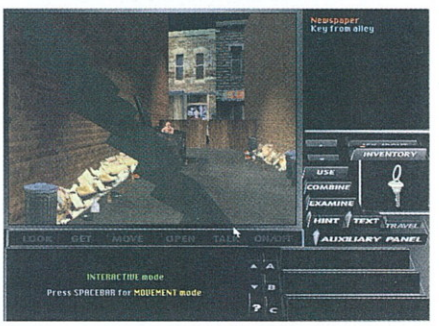
a bukszájuk, nem pedig az olyanokhoz akik az övéket... Höhö.

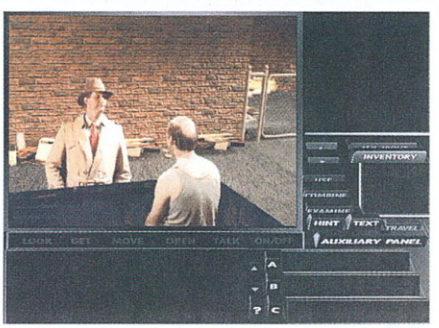
Persze nem mintha nem lennék elég jóképű. Ezt bárki megmondhatja. Aki meg az ellenkezőjét állítja, annak beverem az orrát. Ja! Mint például ott annak a fickónak. Vagy a izének, a... annak a szemüveges kis majompótlónak, a Vakondnak. Az. Láttad hogy néz az ki?! Haha! Csak egyetlen lencséje maradt egészben, bár amúgy sem tudna most egy pár napig szemüveget viselni, úgy feldagadt az a kis fitos ormánya.

Hé! Hogy érted azt, hogy „és mi van a Barbárral"?! Azt akarod mondani, hogy őt nem merném megütni?! Na, ide figyelj, kisköcsög! Jobb, ha eszedbe vésed, hogy én senkitől se félek! Egyébként meg a múltkor nem azért nem vertem szét a pofáját annak a nagy baromnak, mert két fejjel magasabb és vagy kétszer olyan széles, mint az a szekrényajtó, hanem csak azért, mert... őőőő... az egy nagyon jó haverom ám nekem. Ja! A Vakondot meg amúgy is utáltam, mer tcsak egyötven magas. Aki ilyen kis töpörtyű, az mit ugrál itt nekem, he?









Te, figyejjé csak ide, kölyök? Ha fizetsz nekem még egy italt, elmondok neked egy történetet. Jó kis sztori. Még a negyvenes évekből.

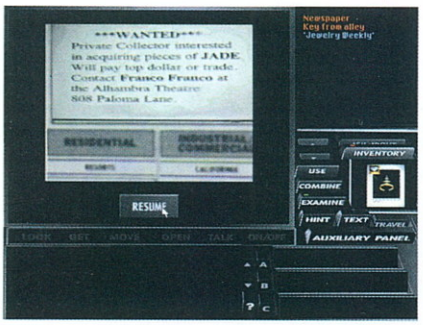
Mit milyen negyvenes évekből, mi? M'ér, szerinted most melyik században vagyunk? Naná, hogy 2042-ből.

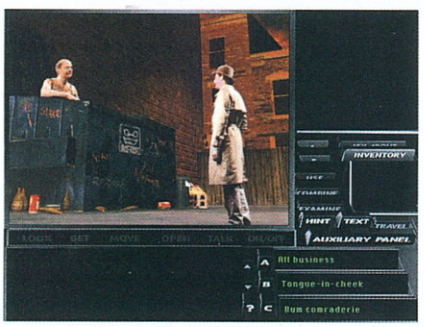
Szóval, ez az egész izé úgy volt hogy...

- Igen, igen. Ismét egy játék, melyben mindenki kiélheti lelke mélyén meghúzódó nyomozói vágyait, illetve az elvetemültebbje a tudata központjában várakozó kalandjátékosi igényeit.

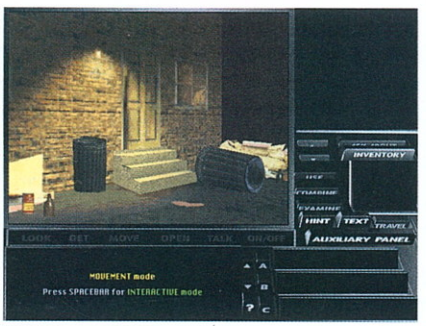
Moon

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**US GOLD**
Megjelenés:	**November**
Méret:	**4 CD**





Az Access cég jóvoltából azonban mindezt nem is akármilyen formában teheti meg. Ugyanis itt egy olyan programról van szó, amilyet ember még nem látott a történelem hosszú-hosszú évmilliói alatt. Hogy tömören fejezzem ki magam: egyszerűen fantasztikus. A program több, mint három és fél (3.5) óra animációt tartalmaz, melyet profi színészek játszanak el. Hogy csak néhány nevet említsek, megtalálható köztük Brian Keith (Young Guns), Russel Means (Az utolsó mohikán), vagy a Superman I-II hősnője, Margot Kidder. A főszerepet, pedig Chris Jones, az Access cég



alelnöke játsza, aki egyben a társszerzője és rendezője is a játéknak. Ha most valaki azt gondolná, hogy egy nagyfiúnak onnan föntről kedve támadt egy kis színészkedéshez és beszállt tönkretenni a készülő programjukat, azt megnyugtathatom, félelmetesen jól játszik a fickó. Egy igazi, hamisítatlan lerobbant magánnyomozót láthatunk személyében, akihez képest Colombo sehol sincs.

Mindehhez még hozzájön a zene. Hát az valami eszméletlen. Olyan... Teljesenolyan, mint... Ezt egyszerűen mindenkinek hallania kell.

De még nem is szóltam igazán a játék kezeléséről. A vizsgálódásnál a szokásos dolgokat csinálhatjuk: felvehetünk tárgyakat, azokat használhatjuk más tárgyakkal, emberekkel beszélgethetünk, egy helyszínen még akár kosárlabdázhatunk is, de ami az igazán nagy durranás, az a járás. Talán elég hozzá, ha azt mondom: Ha az Ultima Underworld is nagyfelbontású lenne, akkor sem érne még a közelébe sem ennek a megoldásnak.

Mikor a Masell-nak megmutattam a demo bevezető képsorait, rendkívül pozitív vélemény alakult ki benne, aztán pedig meglátta a mozgatást is, amire már egyszerűen nem is tudta hogyan reagáljon. Szó bennszakadt, hang fennakadt, és csak egy fél perc múlva jutott az eszébe, hogy kiengedje a levegőt egy elhaló „Ez nagyon durva" kijelentés keretében. No, igen. Szerintem is.

A játék folyamán amúgy elég szabadon tevékenykedhetünk. Kóborolhatunk az utcákon, mindent megvizsgálhatunk, ami csak eszünkbe jut (bár azért van egybizonyos limit, pedig igencsak kellemes lányokkal lehet néha találkozni...), akár kukákban is turkálhatunk, vagy a tűzlépcsőre is felmászhatunk. A történet folyamán pedig egy betörést kell kinyomoznunk, egy műtárgyat megkeresnünk, egy lányt kiszabadítanunk elrablói kezei közül, na meg úgy mellesleg a Földet megmentenünk a gonosz hatalmaktól. Elég zűrös hetünk lesz, az biztos.

A game egyetlen negatívumaként talán azt tudnám említeni, hogy ha több szereplő van a képernyőn, mindig egyszerre csak az egyik mozog, a többi addig a paralizáció bizonyos módozatait gyakorolja. Pár perc játék után azonban ez már nem annyira zavarónak, mint inkább különlegesnek fog hatni.

El lehet képzelni, hogy mindez, amit itt most leírtam hány megányi helyet is igényelhet. Ha minden igaz ezt a négyes szám fogja kifejezni, mármint 4 CD-nyi. Azért ez már nem semmi. Ha így haladunk, rövidesen PC-n is megjelenik az Amigások réme, a lemezes cserélgetés. Na de azért CD-n?!

Created By VI Rainbird

Little big adventure

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**EA**
Megjelenés:	**December**
Méret:	**1 CD**

Tagadhatatlan tény, hogy a játékpiacot az amerikai óriáscégek uralják. Nagyon kevés ország dicsekedhet kimagasló eredményekkel ezen a téren. A franciák azonban minden évben kirukkolnak valami teljesen meglepő dologgal. Gondoljunk csak az Ishar sorozatra, vagy pedig a két Alone in the Dark-ra. A sikerüket szerintem pontosan annak köszönhetik, hogy különböznek a megszokott amerikás programoktól. Mindig van bennük valami furcsa, szokatlan, ami elvonja a figyelmet az Origin, LucasArts, SSI, Microprose, stb. produkciókról.

Az év végére rukkolt elő egy 13 főből álló alkotógárda a LBA-val. Mondanom sem kell szinte, hogy a kor követelményeinek megfelelően a grafika SVGA. Ennek ellenére nem látszik a sebességen semmiféle lassulás. Először nagyon furcsának tűntek a szereplők a tojásdad fejükkel, de néhány másodperc múlva lehetetlen nem szeretni őket. Három fő faj szerepel, emberek, rágcsálók és ormányosok. Minket egy régi csehszlovák bábfilmre emlékeztetnek – Speibl és Hurvinek –, ők voltak ilyen csúnyák, de mégis bájosak.

Az Adeline csapat nem ismeretlen a régebbi játékosok számára. Sok tagja tevékenyen részt vett a világhírű Delphine csapat alkotásainak elkészítésében – Operatin Stealth, Cruise for a Corpse, Another World.

A gárda másik része pedig az Alone in the Dark megírásában jeleskedett. Az alkotók felkészültségével tehát nincs probléma, már csak egy jó sztori hiányzik. Már a demo verzióban teljes képet kapunk az adott világról és a benne zajló eseményekről.

A bolygót, ahol a történet játszódik, két részre lehet osztani. Az északi félteke kellemes éghajlata alkalmas különféle lények békés együttélésére. A déli rész ezzel szöges ellentétben van. Az élet itt bizony zord és kegyetlen. Egy őrült professzornak sikerült hatalomrajutnia és félelmetes klónjai segítségével a lakosságot átkényszerítette a déli részre.

A kegyetlen elnyomás hatására az emberek között egy legenda kezdett el keringeni. Egy istennő fog eljönni, és végetvetni az elnyomásnak. A felébresztéséhez azonban szükség van bizonyos mágikus tárgyak megtalálására. Ezt pedig átlagos képességű halandó nem tudja véghezvinni. Szükség van egy hősre... Ez a hős éppen egy börtönben csücsül koholt vádak alapján.

Mivel nem valószínű, hogy a cellánkban vannak a megkeresendő mágikus tárgyak, ezért a legelső feladatunk a börtönből való kijutás.

Az irányítás csak az első 10-15 percben szokatlan. A numerikus padon található + billentyűvel tudunk egy menüt behozni. A grafikai részletességet, a zenét és a mentéseket tudjuk itt állítgatni.

A CTRL billentyűvel a főhős viselkedési formái közül válogathatunk. Ez négyféle lehet; normál, sportos, bunyós és rejtőzködő.

Miden szituációban a megfelelőt kell alkalmazni. Nem célszerű egy börtönőr jelenlétében ugrándozni, mint egy szöcske.

Sokkal hatásosabb a Rambó stílus. A Shift gomb az inventory-t hozza elő. Itt lehetnek a tárgyaink, fegyvereink.

A teljes játékban alkalmunk nyílik még majd mágiát is tanulni. Az lesz ám az igazi mulatság.

Egyszóval ott vagyunk a kietlen börtöncellánkban. Valamivel fel kéne hívni magunkra az őrök figyelmét. Erre legjobb módszer az agyonugrálás. Hamarosan be is libeg egy barátságtalan foglár és rendre int. Nincs ma szerencséje, mivel a hangulatunk elég paprikás. Verjünk le neki néhány maflást és ugorjunk fel a lebegő platóra. Ez kivisz minket a cellából. Itt intézzük el a másik két smasszert is az előbb leírt módon. Nagyon vigyázzunk a gumibotos őrre. Egy sikeresen bevitt ütés után elrohan a vészcsengőhöz és ha sikerrel jár, akkor megérkezik az erősítés egy lövöldöző elefánt személyében. Innen már egyenes út vezet a kihallgatószobába, ahol fáradozásunk összes gyümölcse egy hatalmas pofon lesz.

Az egyik ellenfél elejt egy kulcsot is. Meglepő módon egy ajtót tudunk kinyitni vele. Sportos üzemmódban tudunk futni is, így utol tudjuk érni a riasztó felé sprintelő embereket. Bátrabbak tovább mehetnek, de a kijáratot ketten is őrzik. Nincs sok esélyünk ellenük, ugyanis az egyik közvetlenül a riasztó mellett áll. Mire felocsúdnánk már csattan is a következő pofon. A megoldás igen egyszerű.

Az egyik szobában sétáljunk be a paraván mögé és húzzuk magunkra az ott található egyenruhát.

Most már nem fognak felismerni olyan hamar. Ebben a szobában található a hologömb. Ennek segítségével már remekül tudunk tájékozódni a bolygón. Az álruhában már nem lesz gond elérni a szabadba vezető ajtót. Itt újabb problémába ütközünk. A robotok nem engednek senkit sem szabadon kószálni a külvilágban. Szerencsére észrevesszük a szemeteskocsit. Kicsit büdös módja a szökésnek, de jobb mint a pofon.

A szemétben turkáló patkány tanácsára elrejtőzünk. A kép ilyenkor átvált nagyba és sima VGA-ba. Nem sok különbséget vettem észre.

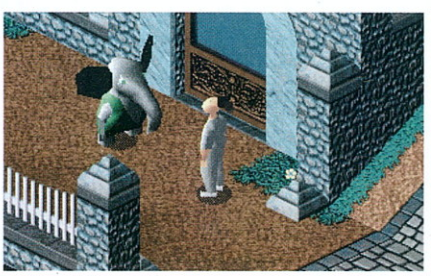
Az autó elvisz a szemétdombra és kiönt. Innen már egyenes út vezet a szabadba.

Véleményem szerint ez az egyik legjobban kivitelezett demo a CD-n. Az első perctől fogva a szívembe zártam ezt a kis emberkét. Haláli animációk jelzik minden lépését.

Lábujjhegyen közlekedik, mikor lopakodik, egy tapasztalt kocsmai verekedő mozdulataival közelít az ellenfelek felé, egy artista biztosan megirigyelné azt az ugrótechnikát, amit sportmódban alkalmaz.

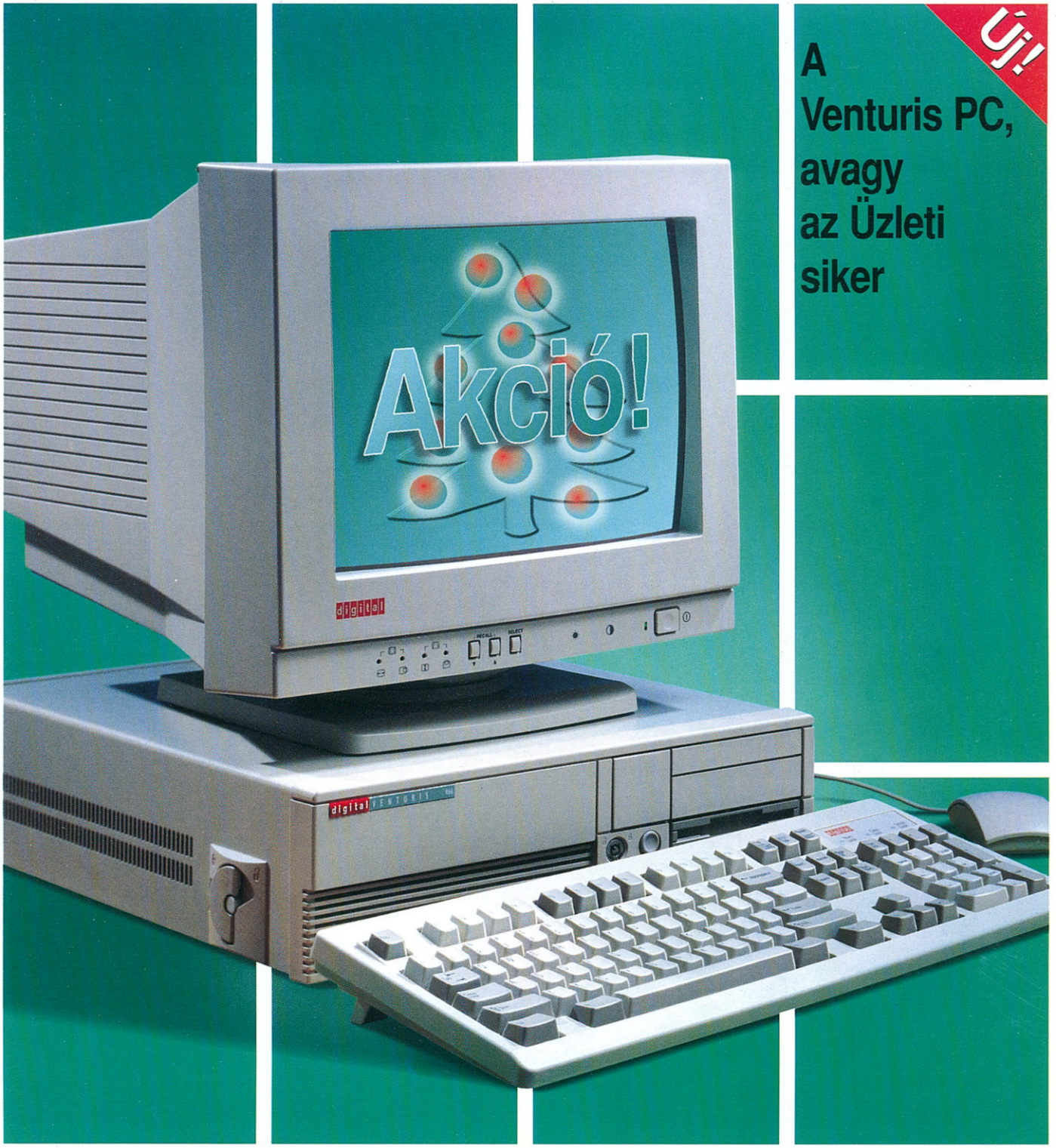
Slusszpoénként jön még a hangulatos zene és hanghatás. Az egész játék érzelmi alapokra épít. Egyszerűen nem lehet nem szeretni!!!

Mocsy



Új!

A Venturis PC, avagy az Üzleti siker



Az új Venturis PC család a hétköznapi — mégis fontos — feladatok megoldására született, amelyek elengedhetetlenek a sikeres üzlethez. A Venturis PC egyaránt alkalmas szövegszerkesztésre, adatfeldolgozásra, elektronikus levelezésre és kommunikációs célokra.

Az új Venturis modelválasztéka a 486/33 MHz-től egészen a 486/100 MHz-ig terjed.

Üzembehelyezése és használata rendkívül egyszerű. A Venturis már a Windows 95-höz készült, a perifériák és más bővítések könnyen csatlakoztathatók és konfigurálhatók. (Plug and Play). Amikor a Venturis megvásárlása mellett dönt, olyan konstrukciójú gépet kap, mely a későbbi továbbfejlesztést is lehetővé teszi.

Hároméves garanciánk az összes Digital PC-re vonatkozik. Nyugodtan rábízhatja magát szakképzett mérnökeinkre, ugyanazt a magas színvonalú szolgáltatást kapja világszerte.

Energy Star
EPA POLLUTION PREVENTER

A Digital karácsonyi „csomagja”: Egy különleges Venturis PC konfiguráció kivételes áron (csak elférjen a fa alatt).
Hívja a Digital disztributorokat most! → → → → → → → →

DISZTRIBUTOROK
Computer 2000 Magyarország Kft.
Tel: 202-4520 Fax: 202-4493
Duna Elektronika Rt.
Tel: 267-1092 Fax: 267-10955
HRP Hungary Kft.
Tel: 132-7534 Fax: 131-8177
Számalk-CED Kft.
Tel: 166-9311/191 Fax: 166-5382
Számalk Hardware Disztribútor Kft.
Tel: 203-0358 Fax: 203-0367

digital™
PC

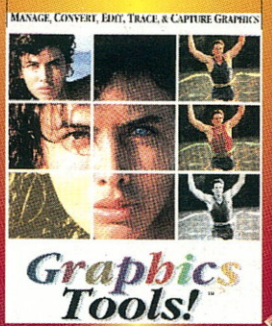
AUTOMEX MULTIMEDIA CD CENTER "MINDEN ARON VERSENYBEN!"

Ha általunk is forgalmazott CD-t máshol olcsóbban kínálnak, azt mi még olcsóbban adjuk majd oda.

FRISS INFORMÁCIÓK A TELETEXT 375. OLDALÁN

Nézzen körül üzleteinkben, vagy rendeljen postai utánvéttel

Mankó a grafikusoknak



LEGXIFON

Operenciális rendszer

Az Automex Amerikai-Magyar Kft. az amerikai Powerscure INC. kizárólagos magyar disztribútora.

AUTOMEX MULTIMÉDIA CD CENTER

Üzleteinkben több ezer CD-ROM közül válogathat !

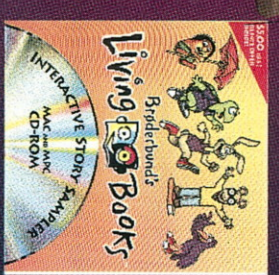
ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Budapest
Rákóczi út 4-6.
Tel/Fax: 267-9461

1077 Budapest
Wesselényi u. 21.
Tel: 268-0885
Fax: 267-8546

1027 Budapest
Fő utca 92.
Tel/Fax: 202-6438

Éhinvagy NEM...

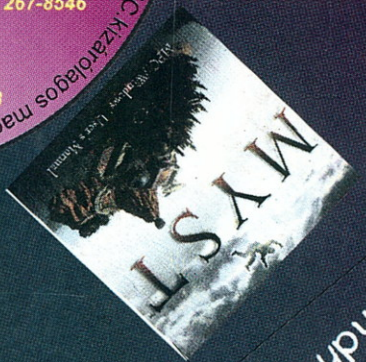
Dedá mix



Hungaro-popó

Hazaitermés

Kalandmalka



Animália

Magyarország legnagyobb CD-ROM választéka